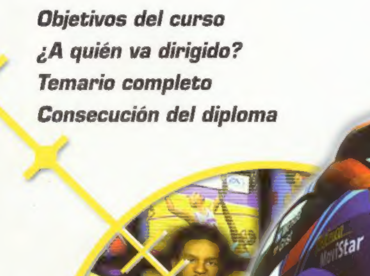
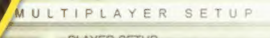
Videojuegos

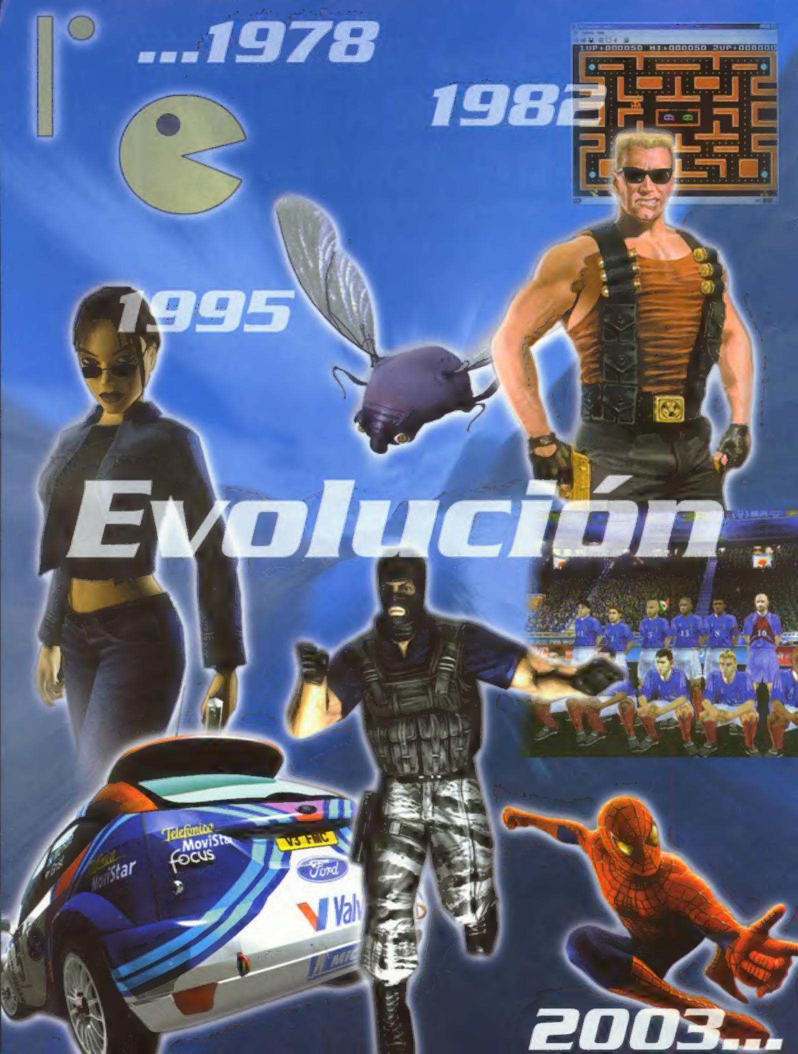
Presentación de la obra

Nº 0 ~~5.90~~ euros

Objetivos del curso
¿A quién va dirigido?
Temario completo
Consecución del diploma







...1978
1982
1995
Evolución
2003...

¿Qué es diseño y creación de videojuegos?

1 Es la primera obra coleccionable que aborda por completo el desarrollo de un videojuego 3D en todas sus fases, desde la idea, la programación, el diseño gráfico, el apartado sonoro y su posible comercialización.

2 Es la primera obra creada por programadores profesionales de juegos para todos aquellos que les guste la programación de juegos y les apasione jugarlos.

3 Y finalmente es la primera obra didáctica que es útil por su formación en técnicas de programación, diseño y animación, composición musical, etc., y además divertida por su finalidad: jugar.



¿Hobby o profesión? >>>

Jugar es divertido, nos permite vivir sensaciones que difícilmente experimentaremos en nuestras vidas. Uno no pilota el Ferrari de Schumaker, o el Ford Focus de Carlos Sainz todos los días, pero el Formula 1 de PS2 es lo más parecido según los propios pilotos y de hecho lo utilizan para estudiar los trazados de los principales circuitos. Jugar en red al Counter Strike es hoy en día una religión, y seguramente de las mejores terapias anti-estrés que se puedan recetar.
Son por tanto millones las personas que compran juegos, consolas, PCs, periféricos, etc. Son cientos de millones los que se mueven en este sector, más conocido como "la industria".
Es por ello que existe una gran demanda de especialistas, desde beta-testers a programadores pasando por grafistas, músicos, guionistas, dobladores, product managers, comerciales, etc. Hay una posibilidad real para mucha gente de ingresar en un sector dinámico, apasionante y desde luego muy rentable. Requiere un gran sacrificio, es necesario ser un poco autodidacta, estudiar y tener creatividad e imaginación a raudales..
Esperamos sinceramente que **Programación y Diseño de Videojuegos** pueda ser el principio de una gran carrera para muchos, una de las mejores profesiones del mundo, seguramente la más divertida y probablemente de las mejores pagadas.

Crea tu propio juego

En tan sólo 20 coleccionables se elaborará un proyecto de videojuego y se llevará a cabo de principio a fin. Todos y cada uno de vosotros desarrollaréis vuestro propio juego. Para ello será necesario dedicar cada semana un poco de tiempo al seguimiento de las distintas secciones, el resto lo ponemos nosotros: el material tanto en revista como el software incluido en los 20 CDs que componen la colección.

Iberprensa es, pese a su juventud, una editorial que destaca por la calidad de sus obras dedicadas siempre a temas vanguardistas y punteros dentro del campo informático. La calidad de nuestros autores y la seriedad con nuestros suscriptores avalan un corto pero exitoso recorrido hasta la fecha.
Colecciones editadas:
- **Diseño con Flash:** La primera gran obra en castellano sobre Macromedia Flash.
- **Brico-PC:** Para dominar las principales aplicaciones y aprender el funcionamiento del PC.
- **Diseño 3D:** Modelado, animación y render con Cinema 4D y Caligari 3D.
- **Foto y Vídeo Digital:** Todo lo que hay que saber a nivel de software y hardware sobre fotografía y vídeo digital.

Ademas publica mensualmente la revista líder en Linux y software libre: **Todo Linux.**



Temario de la obra >>>

Zona de desarrollo

1. Conceptos básicos.
2. Zone of fighters. De la cabeza al papel.
3. Diseño de los elementos que componen un juego.
   (i) Desarrollo de la idea.
4. Diseño de los elementos que componen un juego.
   (ii) Los personajes.
5. Diseño de los elementos que componen un juego.
   (iii) El entorno.
6. Diseño de los elementos que componen un juego.
   (iv) Presentación, menús y tutorial.
7. Construcción de herramientas propias para el desarrollo del juego.
8. Codificación del juego.
9. Visualizando el terreno de juego.
10. Indicadores en pantalla.
11. Controlando al protagonista.
    (i) Movimiento.
12. Controlando al protagonista.
    (ii) Acciones.
13. Actuando con el entorno.
14. Efectos especiales. Sistemas de partículas.
15. Dando vida al terreno de juego.
16. Inteligencia artificial. Controlando el comportamiento de los elementos vivos y del entorno.
17. Sistemas de juego.
    (i) Sistema para un jugador.
18. Sistemas de juego.
    (ii) Sistema multijugador.
19. Música y efectos de audio.
20. Los menús del juego.



Zona de gráficos

1. Conceptos básicos.
2. Herramientas para hacer los gráficos de un juego.

3-4. Grafismo 3D. Modelado en baja poligonización.

5. Grafismo. La pantalla de presentación. Título, logotipo del juego y tipografía.
6. Grafismo 3D. Formatos de objetos.
7. Grafismo 3D. Modelado de las bio-naves de combate.
8. Grafismo 2D. Texturizando las bio-naves de combate. Utilizando deep paint 3D.
9. Grafismo 3D. Animación de nuestro protagonista. Character Fx.

10-14. Grafismo 3D. Fabricando los elementos del juego.

15. Grafismo 2D. Efectos especiales y el entorno. Texturas con movimiento.

16-17. Grafismo 3D. Fabricando el terreno con Bryce 5.

18. Grafismo 2D. Los menús del juego, marcadores e indicadores de pantalla.
19. Grafismo 2D y 3D. Preparando los elementos de la presentación del juego.
20. Grafismo 2D. Preparando los ficheros de ayuda.



Zona de audio

1. Conceptos básicos.
2. Formatos de audio en un juego.
3. Herramientas para desarrollar el sonido en un juego.
4. El programa Goldwave.
5. Cómo desarrollar los efectos especiales de sonido (sfx) (i).
6. Cómo desarrollar los efectos especiales de sonido (sfx) (ii).
7. Cómo desarrollar los efectos especiales de sonido (sfx) (iii).
8. Crear los disparos, explosiones y sonidos de colisiones.
9. Crear los sonidos del entorno, menú y voz en off.
10. Herramientas para hacer la música de un juego.
    (i) Secuenciadores midi.
11. Herramientas para hacer la música de un juego.
    (ii) Cajas de ritmo.
12. Nuestro primer tema musical con Anvil studio (i).
13. Nuestro primer tema musical con Anvil studio (ii).
14. Nuestro primer tema musical con Anvil studio (iii).
15. Nuestro primer tema musical con Anvil studio (iv).

16-20. Secuenciadores trackers:
- Fast2
- Modplug
- Psycle



Blitz Basic 3D

1. ¿Qué es Blitz3D? Instalación y características.
2. Editor del Blitz3D. Cómo empezar a escribir un programa.
3. Conceptos básicos. Manejo de memoria y arrays.
4. Instrucciones básicas de lenguaje.
5. Tipos. Funciones de pantalla y de sistema.
6. Texto, imagen y mapas de bits.
7. Instrucciones 2D y manejo de sprites.
8. Manejo de entidades.
9. Funciones de manejo de terrenos.
10. Manejo de funciones 3D. (i) Creación de primitivas y objetos 3D
11. Manejo de funciones 3D. (ii) Colisión entre objetos.
12. Manejo de funciones 3D. (iii) Sistemas avanzados de visualización.
13. Funciones de obtención de datos.
14. Manejo de cámaras.
15. Manejo de luces.
16. Funciones de red.
17. Manejo de ficheros.
18. Funciones de música y animación.
19. Funciones de audio.
20. Ampliación del lenguaje.

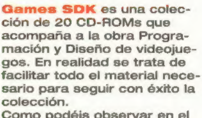
Tutoriales

1. Conceptos básicos.
2. Editor bsp Q3radiant.
3. Editor bsp Q3radiant (ii).
4. Unwrapping (desenrrolar) modelos 3D con Ultimate Unwrap 3D.
5. Secuenciadores. Cubase vst.
6. Editores de audio. Sound forge (i).
7. Editores de audio. Sound forge (ii).
8. Editores de audio. Cool edit pro (i).
9. Editores de audio. Cool edit pro (ii).
10. Cajas de ritmos. Fruityloops.

11-14. Tutoriales sobre programación:
   - rutinas especiales
   - consejos
   - trucos, etc...

15. Cerrando nuestro juego:
   - revisión del código
   - testeado del juego (probar el juego en diferentes sistemas)
   - testeado de la jugabilidad (jugar al juego para descubrir errores).
16. Realizando la ayuda y el tutorial de nuestro juego.
17. Realizando un vídeo de nuestro juego (i).
18. Realizando un vídeo de nuestro juego (ii).
19. Realizando un vídeo de nuestro juego (iii).
20. Preparando la instalación del juego con Inno setup.





Games SDK es una colección de 20 CD-ROMs que acompaña a la obra Programación y Diseño de videojuegos. En realidad se trata de facilitar todo el material necesario para seguir con éxito la colección.
Como podéis observar en el número 1 de Games SDK, el contenido está estructurado en los siguientes apartados:

▶ Programación
Herramientas de desarrollo, compiladores, demo operativa de Blitz 3D, entornos 3D documentados, librerías,
rutinas, etc.

▶ Diseño
Versiones demo y programas completos orientados al retoque de imagen como Photoshop, Paint Shop Pro y Gimp, también herramientas de modelado y animación como TrueSpace, Bryce, Poser, etc.

▶ Juegos
En cada CD-ROM una recopilación de juegos, ya sean versiones de juegos clásicos que se comenten en la sección Historia, como juegos desarrollados en Blitz 3D, la herramienta en la que basaremos el curso, o algún juego de última generación para que comprobemos las últimas técnicas y tendencias.

▶ Tutorial
Todas las herramientas que se abordan en la colección se adjuntan en los CDs, se trata de editores de niveles de juegos, herramientas de audio y vídeo y en general aplicaciones que suelen ser usadas a nivel profesional por los desarrolladores de juegos.

▶ Zone Of Fighters
A lo largo del curso iremos completando el juego que sirve de ejemplo, al final de la obra tendremos un juego completo y todo su código fuente.



Estructura de la **obra**

Dado que el objetivo de la obra es formar al lector en todo lo necesario para llevar a cabo el desarrollo completo de un videojuego en 3D, hemos decidido que lo mejor es utilizar un ejemplo práctico a lo largo del curso.
Por tanto, de una manera sencilla, con una curva de aprendizaje que empezará siendo muy poco pronunciada para ir avanzando con el transcurrir de las diferentes entregas, iremos aprendiendo a programar, diseñar, añadir sonido y todo cuanto forma parte del desarrollo de un juego completo.
Son seis las secciones que componen la obra y que brevemente pasamos a describir:



Zona de desarrollo

En ella abordaremos la producción de un videojuego completo llamado *Zone of Fighters*.
Con paciencia y algo de disciplina, y sobre todo, siguiendo las secciones paso a paso de cada entrega, no habrá ningún problema en completar el videojuego, además podrás aprender los pasos y una forma de trabajo para futuros proyectos.
Aunque hay muchas formas y técnicas para realizar un juego, hemos procurado utilizar la más



Zona de gráficos

Las herramientas gráficas que se utilizan hoy en día en el diseño de un juego serán el motivo de esta sección. Grafismo 3D, diseño de elementos, personajes, menús, etc.



Zona de audio

Al igual que en una película, los efectos de sonido o la música pueden cambiar radicalmente el significado de una secuencia específica. Es evidente que el audio estimula el entretenimiento y la emoción de jugar, pero para ello debe tener una cierta coherencia. Será motivo de estudio en una de las secciones de la obra.



Blitz 3D

Blitz Basic es la herramienta ideal para llevar al programador principiante el poder de las DirectX de Microsoft con la sintaxis fácil y flexible del lenguaje BASIC. Su potencia, combinada con otros requisitos plausibles como son: no tener que pagar licencia alguna para vender aplicaciones realizadas con él; perfecta curva de aprendizaje, ideal para programadores noveles; y el atractivo más que apreciable para desarrolladores experimentados.
En definitiva, *Blitz3D* es una herramienta potente, fácil de aprender y con un bajo coste, ideal para principiantes y profesionales que pretendan realizar una aplicación multimedia o videojuego de cualquier género.



Tutoriales

Esta sección estará dedicada a estudiar otros apartados importantes en el mundo del desarrollo de juegos, nos centraremos especialmente en técnicas de programación, estudiaremos el funcionamiento de rutinas especialmente utilizadas, engines o motores 3D. A mitad del curso dedicaremos algunos turoriales a secuenciadores y editores de audio como *Sound Forge* y *Cool Edit Pro*.



Historia del videojuego

Sección documental sobre la evolución de los juegos, desde el *Pong* y *Space Invaders* al *Pro Evolution Soccer* o *Counter Strike*. Desde el sistema Atari hasta la X-Box, programadores y grafistas que marcaron una época, juegos que arrasaron en ventas y en general todos los hechos significativos de la industria desde 1978 a nuestros días.

Diploma acreditativo

Todos los lectores que sigan el curso de principio a fin recibirán un diploma acreditativo emitido por Iberprensa certificando el seguimiento de la obra.

Para ello sólo será necesario recortar el punto insertado en cada coleccionable y enviarlo a la siguiente dirección de correo:

Iberprensa
C/ del Río Ter, 7
Pol. Industrial "El Nogal"
28110 Algete (Madrid)



El diploma será enviado por Iberprensa sin gasto alguno adicional.

GRAN OFERTA DE SUSCRIPCIÓN

Suscríbete a Diseño y Programación de **Videojuegos**

y aprovecha las siguientes ventajas:



- Recibirás cada uno de los 20 coleccionables cómodamente en tu casa.
- Recibirás gratuitamente las dos tapas con sus guardas para encuadernar la obra completa.
- Recibirás gratuitamente el diploma acreditativo de Iberprensa por haber seguido la obra.
- Podrás conseguir un descuento del 10 % en la opción de pago al contado o la posibilidad de pagar en dos cómodos plazos y un descuento del 5%.

Cómo Suscribirse:

1 Por Teléfono (de 9 a 14h y de 15h. a 18 h.) 916280203

2 Por Fax: 916280935

3 Por Correo electrónico: suscripciones@iberprensa.com

4 Por Correo: Rellenando la siguiente tarjeta de suscripción

TARJETA DE SUSCRIPCIÓN OFERTA SÓLO PARA PENÍNSULA Y BALEARES

Deseo suscribirme a la colección

Programación y Diseño de Videojuegos

Para ello escojo y marco con una **"X"** la modalidad seleccionada:

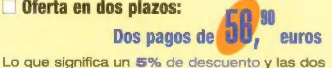
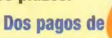
☐ **Oferta Contado:**



Sólo 107,82 euros

Además de conseguir un **10%** de descuento, incluye regalo de las dos tapas.

☐ **Oferta en dos plazos:**

Dos pagos de 56,90 euros

Lo que significa un **5%** de descuento y las dos tapas de regalo.

✓ La presente oferta es sólo válida para península y Baleares. Resto consultad en el teléfono 91 628 02 03.

✓ Entregas mensuales de 4 coleccionables y sus CD-ROMS.

Pegar por aquí y enviar (no necesita sello)

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

Tel.: .... E-mail: .... @ ....

Población: .... C.P.: ....

Provincia: ....

Corta por la línea de puntos, pégalo y envíalo a **IBERPRENSA**. (No necesita sello).

No olvides firmar tu cupón. (Para menores se requiere firma paterna)
Oferta válida durante 6 meses desde la publicación. La información que nos facilites será incluida en un fichero automatizado, tienes el derecho de acceso, rectificación y cancelación dirigiéndote a Iberprensa, C/ del Río Ter, 7. Polígono "El Nogal". 28110 Algete (Madrid). (Ley de protección de datos).

☐ Adjunto cheque a nombre de IBERPRENSA, S.L. *

☐ Domiciliación bancaria, código de la cuenta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ Visa ☐ 4B ☐ Master Card Fecha de caducidad: ☐☐ ☐☐

(Visa electrón no válida) ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

☐ Por fax, enviando este cupón al nº 91 628 09 35

☐ Por e-mail a suscripciones@iberprensa.com (indica todos los datos que se piden en el cupón)

Firma

* Esta forma (Talón bancario) es válida exclusivamente para pago al contado.